

中国におけるゲームマップの著作物性に関する判例分析

| | |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| メタデータ | 言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-09-03 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: XU, Yanbing メールアドレス: 所属: |
| URL | https://doi.org/10.24517/00063883 |

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



中国におけるゲームマップの著作物性に関する判例分析

徐彦冰

(大友 信秀 監訳)

はじめに

中国音数協ゲーム工委（GPC）及び中国ゲーム産業研究院が2020年10月16日に発表した『2020年第3四半期中国ゲーム産業報告』によると、2020年第3四半期において、中国ゲーム¹市場の売り上げは685.22億元（約1.09兆円）で前期比プラス3.37%となり、スマホゲームの売り上げ増に牽引されていることにより、前年同期より93.09億元（約1478.27億円）の増加で、プラス15.72%となる。中国ゲーム産業の売り上げは段階的に成長している²。中国ではゲーム産業全体が急速に発展していると同時に、ゲーム製作者の権利に対する侵害行為も日増しに頻発しており、多様な様相を呈す。現段階において、電子ゲームは既に早期視聴覚的な表現に素朴さのある段階から離脱し、ますます複雑になり、通常ではコンピュータプログラム、ゲームのルール、プロットの展開、シーンマップ、キャラクター、音楽、CGなどの要素の統合体として表現される。電子ゲームは視聴覚上に様々な要素が有機的に結合してな

*本稿は2018年中国教育部人文社会科学研究青年基金プロジェクト『「互聯網+（インターネットプラス）」時代電子ゲームに関する著作権問題及びその解決研究』（批准番号：18YJC820074）の段階的な研究成果である。本研究は2018年上海市浦江人才計画プロジェクト（発布番号：18PJC080）からも援助されている。

- 1 本稿に挙げる「ゲーム」は「電子ゲーム」であって、電子プラットフォームに依存して実行されるインタラクティブゲーム全般を指す。
- 2 中国音数協遊戯工委（GPC）、中国ゲーム産業研究院『2020年第3四半期中国ゲーム産業報告』、この報告の全文はゲーム産業サイトで公開されている（<http://www.cgigc.com.cn/gamedata/index.html/2020年11月19日最終アクセス>）。

るものであるため、裁判実務においては、これらの要素を分解して、著作権法第3条のコンピュータプログラム、美術の著作物、文字の著作物、音楽の著作物に該当するか否かを議論し、そもそも著作権法により保護されるべきか否かを判断することになる。

既存のゲームマップの流用により生じた訴訟を巡り、電子ゲーム内における最も重要な要素の一つであるゲームマップの著作物性が問題となった。立法による指針が明確に示されていない状態で、裁判実務において、(1)ゲームマップは法的に認められた著作物になるか、(2)ゲームマップは著作物のどの種類に該当するかという二つの問題について、試行錯誤と発展を経て、貴重な経験を積み重ねてきた。

一、ゲームマップについて

(一) ゲームマップと伝統的な地図または電子地図との違い

実世界の地図は、一般的に「地球表面の物事及び現象の分布状況を表した図³」を指す。また、中国国家自然資源部地図技術審査中心の解釈によると、「地図とは、地球（または他の惑星）のいくつかの現象を、一定の法則に従って2次元または多次元の形式や手段で平面または球面に選択的に表現する図形または画像であって、厳密な数学的基礎、記号システム、文字注記を有し、地図作成の原則の下で、自然と社会経済現象の分布特徴及びその相互関係を科学的に反映できるものである」とされる⁴。伝統的な地図は、紙媒体によるものであるが、コンピュータ技術の発達に伴い、電子地図が登場した。しかしながら、電子地図は単にコンピュータ技術で実世界を反映しているだけで、依然として現実の中の自然と社会経済現象の分布特徴を体現するもの

3 中国社会科学院語言研究所詞典編集室『現代漢語詞典（第六版）』（商務印書館2012年6月版）285頁。

4 地図技術審査中心『版図の地図表示』中国自然資源部地図技術審査中心公式サイト (<https://www.zrzyst.cn/gjbtztz/401.jhtml>/2020年11月20日最終アクセス)。

であって、紙の地図がデジタル化されたものである。

ゲームマップは、デジタル形式でコンピュータシステムに格納されているが、地図や電子地図とは異なる。ゲームマップは、現実的な地理地形や社会の経済現象に対してその分布の特徴を体現するものではなく、仮想空間の地理情報を反映している。無論、ゲームのジャンルによっては、マップの構成要素や具体的な表現形式が異なっており、その役割も様々であり、また権利者によるゲームマップの設計の独創性にも大きな差がある。

一部のゲームでは、マップは非常に重要な役割を果たしている。例えば、MMORPGなど大型のロールプレイングゲームでは、しばしば壮大な世界観とストーリープロットがある。美しく設計されたマップには、様々な村や町が点在し、それらを連絡する道路が存在している。このマップは、ゲームキャラクターの活動の舞台であり、ある程度ゲームプロットの進行を決める。例として、『ワールドオブウォークラフト』(World of Warcraft)における「アッシュェンヴェール」(Ashenvale)などの地域マップは、河川、山脈、町、道路などの情報を示しているとともに、ストーリーテリングの役割も担っている。プレイヤーはこのマップでの探索や任務をクリアすると、メインロードに沿って別のマップに入り、新たなストーリーを展開する。このようなマップは全部でおよそ200枚以上あり⁵、共に『ワールドオブウォークラフト』の壮大な仮想世界を構築した。

一方、一部のシューティングゲームでは、プレイヤーが言う「マップ」は室内エリアに限られており、各マップの間は繋がっていない。ゲーム進行中、プレイヤーはマップを選んで入ってから対戦する。この類の「マップ」は「シーン」と呼ぶべきかもしれない。このようなマップもゲームの中で重要な役割を果たしており、シーンに設定された道具や障害物の配置、建物の位置関係などは、プレイヤーの戦術プランに影響を与え、例えば、掩体のある高

5 彭勃、徐惠寧、楊洋「ゲームマップの特徴分析及び伝統的な地図の設計に対する啓発」(『地理空間情報』、2015年8月、163頁)。

台にスナイパーが配置され、復活ポイントによって突撃のルートが決められる。大型ロールプレイングゲームでは、一部のダンジョンでのボス戦も、シーンにある障害物を利用し、敵からのダメージを回避する必要がある。このようなマップを設計する際、マップの中のシーン設計はモンスターのスキルと連動する必要がある、その上でプレイヤーにヒントを与えて攻略法を作らせる。このような設計はゲーム性の決め手となり、これらのマップの設計者も多く知恵を絞って創り出さなければならない。

無論、一部のゲームにはマップさえなく、一般的にはストーリーシーンが少ないゲームであればあるほど、マップの必要性が低い。例えばテトリスのようなゲームでは、ゲームの操作画面だけで、マップのようなものがない。

(二) ゲームマップの重要性と特徴

ゲームの中で基礎と肝心な作用をするモジュールはゲームのマップであり、ゲームの背景としてゲーム内の各種の資源を積み込み、ゲームシステムの中での重要な構成部分である⁶。一方、ゲームのマップは案内機能によってゲームストーリーを展開し、プレイヤーを未知のエリアを探索してゲームの進行を完成させるように導く。他方、地面にある物に対するレイアウト設計を通じて、プレイヤーがシーンマップの中の掩体とインタラクティブ対象物を利用して戦闘を勝ち取るように導く。また、ゲームマップでは、色やアイコンのビジュアルデザインも考慮して、ユーザーにイマージョン体験を与える。ゲームマップの重要性と実現する機能に基づいて、ゲームマップには法的に問題となる二つの特徴がある。

1. 実用性

現実にはゲームマップを美術の著作物に認定すべきと要求する権利者もい

6 応申、侯思遠、蘇俊如、陳業浜、陳学業、郭仁忠「ゲームマップの特徴について」(『武漢大学学报・情報科学版』、2020年9月、1335頁)。

るが、一般の美術の著作物に比べてゲームマップは実用性があり、ゲームの中で指示・誘導の役割を果たし、プレイヤーが使うものである。このような実用性は主に二つの面に現れている。一つはインタラクティブ性である。これはゲームマップが美術の著作物と区別される特徴であり、ゲームマップと伝統的なマップと違う特徴でもある。このようなインタラクティブ性はマップの中でインタラクティブ対象物デザインに存在するだけでなく、ユーザーによる攻略およびゲームガイドに対しても現れており、例えば、ゲーム中のイベントの発生、情報のリアルタイム展示などがこれに当たる。もう一つはインジケイティブ性であり、ゲームマップの最も主要な役割はプレイヤーによる正確な位置付けを実現することであり、美術の著作物に対してゲームマップは明確な座標体系を持ち、距離や方位などの情報を正確に示すことができる。ゲーム中の重要な場所、プレイヤー自身の位置、チームメイトの位置などは、一般的にはマップ上で明確に表示されている。

2. 芸術性

ユーザーの視覚体験を向上させるため、ゲームマップは伝統的なマップ、模式図などの図形の著作物に比べて、色彩の運用やアイコンの選択及び装飾の運用などにおいて、より芸術的な特徴を備えている。まず、色の運用においては、『ワールド オブ ウォークラフト』を一例として、地域によって異なる色を用いてこの地域の主な特徴を明らかにする。例えば、ウインタースプリング (Winterspring)、アイスクラウン (Icecrown) などのような氷雪に覆われた地域は主に白色を採用し、シリサス (Silithus)、ウルドゥム (Uldum) などの砂漠地域は主に黄色を採用し、これによって、ゲームマップの美しさを増すだけでなく、直感的な感覚をプレイヤーに与え、ゲーム体験を強化することもできる。ゲーム『トゥームレイダー』(Tomb Raider) のストーリーは主に地下で行われていたため、色使いが暗く、暗闇や恐怖などの雰囲気を作り出す。次に、アイコンの選択において、ゲームのマップも更に自由度を備

え、これらのアイコンの大きさと形態はそれぞれ異なっており、情報を伝達すると同時に、鮮明な芸術性を持つ。更に、ステッチの選択において、マップのベゼル、アイコンの美化、挿し絵などの内容はすべてゲームの背景とテイストを統一させなければならない、これらのステッチ設計によって、ゲームのマップの芸術性をより強く現す。かつてある学者は、『ワールド オブ ウォークラフト』のマップステッチに対して、「マップの内容を豊かにするために、設計者はマップの空白に多くの手で描くスタイルのイラストや記号などを配置し、マップ全体の幅が調和されており、強い芸術感をもたらす」と評価した⁷。

(三) 法的なゲームマップの分類

ゲームのマップは標準的には、異なる分類の方式があるが、中国の裁判実務において、紛争を引き起こすマップの多くはゲーム3次元マップとゲーム平面マップの2種類とされている。ゲームのタイプによって、この二つのマップの呼び方も違っているが、一般的には2種類のマップがゲームの中でそれぞれ異なる役割を果たしている。平面マップは、ミニマップ、模式マップ、ゲーム下図などと呼ばれており、一般的にはイーグルアイの役割を果たし、俯瞰的視角により線を使って描かれることが多く、ゲームマップの全体的な輪郭、レイアウト構成などの要素を反映する。主にプレイヤーの位置を提示し、その場所の主要通路、地形などの役割を果たす。三次元マップは、メインマップ、シーンマップなどとも呼ばれ、三次元モデルで構築されたシーン空間であり、地形、地面にある物などの要素を持ち、ゲームの戦闘環境、冒険環境などとするが、しばしばヒントとしての役割も果たす。それ以外に、ユーザーにイマージョン的体験をもたらすため、三次元マップはステッチと美しさをより強調し、色彩の運用やエフェクトなどの芸術的な処理手法を採

7 彭勃、徐惠寧、楊洋「ゲームマップの特徴分析及び伝統地図の設計に対する啓発」『地理空間情報』（2015年8月、164頁）。

用し、最終的に形成された三次元マップは審美的な意味を持つものが多い。

表現方法によって、ゲームマップを三次元マップと平面マップに分けた著作権法での意味は主に以下の二つの面に現れる。

第一に、ゲームの平面マップは色を重視しない。また、一部のゲームの平面マップは色ではなく、単純な線で表現されている。プレイヤーはミニマップを利用する時、ミニマップの線と色の上で表現する審美的意義に関心を持たない、また、権利者も美感に基づいてミニマップを設計するのではない。しかし、ゲームの3次元マップの表現形式には、線も色もあり、エフェクトやライトなど他の手段を加えて、ゲームシーンマップの表現をより美しくする。著作権法実施条例第四条の美術の著作物に関する規定により、ゲーム平面マップが「審美的意義がある」という限定を満たしているかどうかはまだ疑問があるが、ゲームの三次元マップは同時に「線、色彩またはその他の方式で構成されている」と「審美的意義がある」という二つの要件に適合する。

第二に、機能と目的の観点から、ゲーム平面マップは主にユーザーの位置、通路、障害物などの情報を提示する役割を果たし、ゲームシーンマップに対しての説明であり、著作権法実施条例第四条に挙げる「物事の原理や構造を説明するための模式図」の図形の著作物に該当する。また、ゲームシーンマップは、ユーザーに美感を与えた上、インタラクティブ対象物のデザインを決定しゲームをガイドする役割を果たしているため、ゲームシーンマップの著作物性を議論する際には、美術の著作物または図形の著作物を構成する可能性について、それぞれの状況を区別して議論する必要がある。

二、ゲームマップの著作権の裁判実務

著作権法実施条例の規定によると、ゲームマップは「線、色彩または他の方法で構成される審美的な平面または立体的な造形」として美術の著作物に分類される。また、ゲーム内ではプレイヤーを導き、ゲーム中の地形を説明する役割を果たしているため、図形の著作物に分類されても大きな支障がな

い。裁判実務では、一部のゲームマップが美術の著作物として認定されているが、それ以外のゲームマップは図形の著作物として保護されている。

判例1. 「DOTA 2」対「刀塔伝奇」訴訟事件⁸

2015年3月23日、ブリザード・エンターテインメント (Blizzard Entertainment) は台北地方裁判所で『刀塔伝奇』が『ワールド オブ ウォークラフト』と『ウォークラフト』(Warcraft) の著作権と商標を侵害したという理由で訴え提起した。同年5月、DOTA 2のクリエイターであるValveウィルワールドグループ (米国) は著作権および商標権の侵害と不正競争を理由に、『刀塔伝奇』の開発・運営業者である中清龍図公司とリリス会社に対して訴えを起し、3100万人民币元の賠償請求をした。北京海淀裁判所はこの案件を受理した。6月には、ブリザード・エンターテインメントが訴訟の第三者として参加した⁹。『DOTA 2』と『刀塔伝奇』のいずれもプレイヤーに大人気のゲームであるため、『DOTA 2』の権利者の訴え提起によって、2015年の『刀塔伝奇』がアップルAPPストアでの販売中止となり、世界中の注目を集めていた。

しかし、この事件は最終的に原告・被告双方が和解に達し、その後は『刀塔伝奇』が『小冰冰伝奇』と改名し、再発行したため¹⁰、裁判所は判決を下さなかったが、学者の見解によれば、DOTA 2マップには「地貌、地勢、地形、建築物、植物などの豊富な内容が含まれている。上記マップの描画は明らかに作者の知的成果物を含み、独創性に富んでおり、著作権法施行条例第四条第八項の規定に基づき、美術の著作物として著作権法の保護を受けるべき」

8 北京市海淀区人民法院、2015年海民(知)初字第18558号。

9 理達知財事務所『「刀塔伝奇」が「小冰冰伝奇」に改名し、著作権侵害訴訟一件落着』、2016年5月16日 (https://www.sohu.com/a/75531865_247685/2020年11月4日最終アクセス)

10 忘川『龍図リリスがBlizzard社・Valve社と和解し、「刀塔伝奇」が「小冰冰伝奇」に改名し再発表した』、4399携帯ゲーム網、2016年5月15日 (<http://news.4399.com/hangye/zixun/m/631524.html/2020年11月4日最終アクセス>)。

とされた。¹¹

判例2.「奇跡MU」対「奇跡神話」訴訟事件¹²

『奇跡MU』対『奇跡神話』事件は、国内で初めてテレビゲームの全体画面を、映画撮影の方法によって構成する著作物（以下、「類電著作物¹³」という）として保護した判例であり、大きな注目を集めた。本論文は主にゲームマップの著作権保護部分に注目しており、電子ゲーム全体の画面がゲーム著作物を構成するかどうかの議論ではなく、ゲームマップが著作物であるかどうか、裁判所の判断によってゲームマップがどのような種類の著作物に属するかのみを検討する。

本件の原告である壮遊公司是、中国大陸地区でゲーム『奇跡MU』の独占事業者として、2014年6月に訴訟を起こし、被告が開発・運営している『奇跡神話』の中の12つのマップ名、13枚のマップの鳥瞰図、104のシーン図形は『奇跡MU』の該当内容と実質的類似性を有すると主張した。マップが著作権法上の著作物を構成しているかどうかに答えた裁判所は、マップ名の表現が簡単すぎて独創性の要求を満たしにくいと、著作権の保護を受けないが、原告側のゲームにおいて、マップの鳥瞰図、シーン図形は素材選択、構図、レイアウト、線の輪郭、色などの面で独創的であり、線や色彩などで構成され、独創性を有し、著作権法に規定された美術の著作物を構成していると判断した。

11 姚遠『オンラインゲーム操作画面の著作権問題に関する研究——「刀塔传奇」訴訟事件を例に』（浙江大学修士論文2017年、23頁）。

12 一審判決書：上海市浦東新区人民裁判所、(2015)浦民三(知)初字第529号。二審判決書：上海知識産権法院、(2016)上海73民終190号。

13 2020年11月11日公布された(2021年6月1日実施)中華人民共和國著作権法第3条では、「映画の著作物と類似の撮影方法で創作された著作物」という表現を「視聴覚著作物」で代用した。判例発生時には2010年に施行された著作権法の該当規定が適用されていたため、裁判所の判決書には当時の著作権法の規定に基づき、「類映画著作物」と認定した。

この事件では、裁判所は最後に電子ゲームの全体画面として類電著作物を構成できると認定したが、そのマップについては、三次元マップでも平面マップでも美術の著作物を構成し、保護されるものと考えられる。

判例3. 「王者荣耀」対「英雄血戦」訴訟事件¹⁴

原告である騰訊会社のゲーム『王者荣耀』は人気のmobaゲーム（マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ）であり、騰訊公司是上海敬遊ソフト科技有限公司が開発し、青島魔伴科技有限公司が運営し、広州愛九遊情報技術有限公司が九遊携帯ゲームネット及び九遊APPでダウンロード・インストールさせる携帯mobaゲーム『英雄血戦』中のゲームマップの配置と構造が『王者荣耀』のゲームマップときわめて似ていることを発見し、著作権侵害として訴訟を起こした。この事件は関連メディアによって「ゲームマップ著作権侵害事件の第一例」とも言われている¹⁵。

裁判所は、「三つの路線、および中央路線と河道の交差」という形式はmoba類のゲームマップでよく見られるが、『王者荣耀』ゲームマップでは道路、草むら、川、障害物などの要素の運用と外形、位置デザイン、色彩の組み合わせにおいて、全体の構図には独創的な労働成果が組み込まれており、著作権法の意味での独創性があるとした。また、裁判所は『王者荣耀』のゲームマップのサムネイルは一定の美観性を持っているが、ゲームマップの構造やマップ内部の情報を知るための役割を果たしているため、図形著作物における模式図の範疇に属するべきとした。『王者荣耀』のゲームシーンマップは路線、空間、障害物、距離、高低などの具体的なゲーム要素に対して、構築、修正、装飾、美化などの方法を採用し、より美化し、芸術化することから、シーンマップの主な役割はゲームプレイヤーを引きつけ、美感を伝え

14 広東省広州市天河区人民法院、(2017)粵0106民初14587号。

15 安赫『判例 | 第一例ゲームマップ著作権侵害事件一審結果』（知産力、2019年9月7日）。
(https://www.sohu.com/a/339434512_99928127/2020年11月4日最終アクセス)。

ることにより、美術の著作物に属するとされた。

判例4. 「穿越火線」対「全民銃戦」訴訟事件¹⁶

原告である騰訊会社のゲーム『穿越火線』は、知名度の高いシューティングゲームである。騰訊会社は、被告が開発・運営している携帯ゲーム『全民銃戦』のゲームマップ、ミニマップ、道具銃が『穿越火線』のゲームマップ、ミニマップ、道具や銃などの美術の著作物と実質的類似性を有すると主張し、著作権侵害を構成するとして、2017年3月に広東省深セン市中級人民法院に訴えた。ゲームマップとミニマップにおいて、原告は輸送船、鉄道駅、市街戦、新年広場、国境貿易城、巨人城の廃墟など6つの立体的なシーン図形や状態などで表現されるゲームシーンマップ、および対応するゲームミニマップ（平面図）の著作権侵害を主張していた。

「ゲーム著作物の中の立体的なゲームシーンマップ（メインマップ）と平面ゲームマップのサムネイル（ミニマップ）が著作権法上の著作物に属するのか、その上で、どの著作物のタイプにあたるか。」という質問に対し、裁判所は、シューティングゲームの核心部分は遊び方（ゲームのルール）、シーンマップデザイン（ステージ）、ゲームキャラクターの能力（数値データ）だと判断した。

ゲームマップが著作権法上の著作物の要件に関する規定を満たしているのは、ゲームシーンのマップのデザインはゲームマップのルート、マスクの設計、空間、距離、方位などの内容を含んでいるからである。これらの設計を完成した後、草木、模様、スタンプなどの美術効果を加える。ゲームシーンのマップの具体的な表現は、「外在表現形式」と「内在構造における総合表現」の二つの階層に分けられる。第一の階層は、最も直接的な外在表現形式であり、船や広場など、一般大衆がまず目にする色、線、図案などによって

16 広東省深セン市中級人民法院、(2017)粵03民初559号。

表現される模擬シーンである。もう一つの階層は、ゲームシーンマップの全体的な構図、輪郭、マップ内部の経路、障害物の形状と配置、掩体の形と配置であり、経路、マスクまたは通路はプレイヤーが最終的に注目し、実際に選択して使用し、ゲーム内の任務を達成する。異なるゲームマップは、輪郭、構図、マップ内部の素材選択、内部構造配置、レイアウト、色の組み合わせなどの面で独創的な空間を持っている。したがって、ゲームマップは著作権法で求められる独創性を持っており、著作権法による保護の客体になると考えられる。

ゲームのマップはどの類の著作物であるかについて、裁判所は、ゲームのシーンマップの機能は線、図案あるいは色などの審美的な平面あるいは立体的な造形芸術著作物で観衆を引き付けるのではないと示している。プレイヤーまたは一般大衆がゲームシーンマップに対して関心を持つ要点は、マップシーンの表層的な美術効果ではなく、ゲームシーンの内部要素の形状、組み合わせ構造設計及び相対空間配置である。ゲームマップ全体の構図、内部構造とレイアウトの取捨選択、組み合わせと設計は、ゲーム体験に対する影響がゲームマップの表層美術効果よりも顕著であり、ゲームマップのクリエイターの設計力、独創性の高さをより体現しているため、ゲームシーンマップの全体的な構図、内部の組み合わせの構造と配置は、ゲームマップの基本表現だけではなく、コア表現である。ゲームシーンマップの抽象的な戦術シーンをイメージ化・具現化して表現する属性はマップ、模式図の実質的な特徴と同じであるため、ゲームシーンマップは認知性著作物の特徴を備え、例えばマップ、製品設計図などの図形の著作物のように認知価値を持ち、図形の著作物に分類されるべきである。これにより、裁判所は、ゲームシーンのマップは著作権法に定めた図形著作物における「事物の原理や構造を説明する」「模式図」の類に該当すると結論づけた。

しかし、裁判所は、平面ゲームマップのサムネイル（ミニマップ）については、マップは実質上、シーンマップと同じであり、同じく「物事の原理や

仕組みを説明する」「模式図」であると示しながら、立体的なゲームシーンのマップが、既に著作権法によって保護されているため、同じ独創的要素を反映したミニマップに著作権保護を提供することは保護の重複となりえるため、認められないとした。

三、ゲームマップの著作物性に関する分析

ゲームマップの著作物の属性は主に次の二つの問題に関連している。(1) ゲームマップは著作権法の「著作物」に対する要求を満たしているか。(2) 著作物である場合、どのような著作物に分類されるか。

(一) ゲームマップが著作物の構成要件に適合している。

中国の立法上、著作物の構成要件に関しては、主に中華人民共和国著作権法実施条例（2013年3月1日施行）第二条に次のように示されている。すなわち、「著作権法における著作物とは、文学、芸術、科学の分野において独創性を有し、かつ何らかの形で複製できる知的成果物のことである」。

2020年の著作権法の改正に伴い、同条は中華人民共和国著作権法（2021年6月1日施行）第三条第一項に統合され、「本法でいう著作物とは、文学、芸術、科学の分野において独創性を有し、一定の形で表現できる知的成果物を指す」となり、その中で「ある形で再製できる」を「一定の形で表現できる」に修正した。以前から学者が「ある形で再製できる」という要件に疑問を呈していたが¹⁷、更に近年は「西湖十景」のヘアスタイルデザイン著作権案¹⁸や音楽噴水著作権案¹⁹などの新しい著作物性に関する考え方が表れている。その中でも「再現性」に関する議論が注目されている。「著作権法」の改正後

17 一部の学者は、「ある有形的な形で再製できる」という要件を「客観的に感知できる外在的表現」と解釈するのが合理的だと考えている。王遷『知的財産権法教程（第四版）』（中国政法大学出版社、2014年3月版、26頁）。

18 浙江省杭州市中級人民法院、(2011)浙杭知終字第54号。

19 北京知識産権法院、(2017)京73民終1404号。

は「一定の形で表現できる」という記述で「ある形で再製できる」に代わり、著作権保護の範囲を拡大し、紛争を回避するものとして、法規定をより厳格にした。学界によれば、著作物の構成要件²⁰は、第一に、文学、芸術、科学の分野に属すること、第二に、独創性を持っていること、第三に、ある有形形の形式で再製できること、第四に、知力の成果であること、とされている。

1. ゲームマップは知的成果物に属する。

自然界に現存するものではないことから、ゲームマップは、「知的成果物」であるとする学説がある。例えば、長江三峡の神女峰は自然で天然の芸術品に違いないが、人が彫刻し、創作したものではないので、著作物には当たらない²¹。著作権法で規定された著作物は知的成果物でなければならないということは、著作物は人間の知恵によって創作されたものでなければならないということである。それは人間の心の感情や思想の表現であるべきである。ゲームマップの作成過程では、マップ構造、シーンスタイル、コアである遊び方の設計から、マップ構成要素の配置とレイアウト、美術効果の選択などまでに、人知が凝縮されている。したがって、ゲームマップは知的成果物である。

2. ゲームマップは「文学、芸術、科学の分野」に収まる。

ゲームマップの表現形式が違っているので、違ったタイプのゲームマップを区別して、科学著作物や芸術著作物の範疇に収まる可能性がある。二つの属性を兼ね備えているかもしれないが、ゲームマップは「文学、芸術と科学の領域」に属することは明らかである。

20 王兵等著『知的財産権基礎教程』（清華大学出版社2016年版、31-32頁）。吳漢東監修『知的財産権法』（北京大学出版社2014年版、50-51頁）。劉春田監修『知的財産権法』（高等教育出版社2015年版、55-57頁）。

21 王遷『知識産権法教程（第四版）』（中国人民法學出版社2014年3月版、25頁）。

3. ゲームマップは有形的に複製でき、一定の形で表現できる

この要件の立法上の変化は、ゲームマップへの影響としては小さい。ゲームマップは「有形的な形で複製できる」という条件を満たしているだけでなく、「一定の形で表現できる」ということも満たしている。ゲームマップがカセット、光ディスクの中であっても、ダウンロードによってコンピュータのハードディスクに直接記憶されていても、「クラウドゲーム」のように直接サーバに格納されていても、それはすでに対応するキャリアに有形的に複製されていると考えられる。これ以外にも、ゲームは実行中にスクリーンショットやビデオなど様々な方法でゲームマップを複製することができる。ゲームマップは有形的に複製できる以上、また「一定の形で表現できる」という要件自体が「有形的な形で複製する表現」を含むことから、ゲームマップが「一定の形で表現できる」という要件を満たすことは明らかである。

4. ゲームマップの独創性

中国の立法では「独創性」に対して明確な説明はされておらず²²、学説では、独創性を「著作物は作者が独立して創作したものであり、著作物の複製、盗作、模写や模倣などではない」との解釈を示したものもある、とする²³。「独創性がある」を「つまり、一つの著作物の完成は、その作者自身の選択、取捨選択、手配、設計、総合の結果であり、既存の形式による複製ではなく、既定のプログラムや手順（手法とも言う）による推演でもない」²⁴とする学説もある。また、「独創性」の概念や「独創性」を判断する基準が複雑であるとされる学説もある²⁵。さらに、世界知的所有権機関が編成した『著作権と

22 孤例にとどまらず、米国では1976年の著作権法第101条の「定義」及び国会立法説明の中で、「original work」、すなわち「独創性」に対する解釈が欠けている。

23 呉漢東監修『知的財産権法（第四版）』（北京大学出版社2014年版、50頁）。

24 劉春田監修『知的財産法（第二版）』（高等教育出版社2003年版、45頁）。

25 王遷著『知的財産権法教程（第五版）』（中国人民大学出版社2016年版、25頁）。

隣接権法律用語集』においても、「独創性」に対する解釈はまだ細分化されていない²⁶。立法上は、まだ明確な定義がなく、その上、学説が統一されておらず、法実務の中で「独創性」に対する認定は基本的に「個々の認定」により、基準は異なり、統一的に適用される基準はまだない。一般的に、「独創性」に対する理解は二つの面に分かれている。一つ目は「独」、二つ目は「創」である。「独」は「独立して完成し、本人に由来する」という意味であり、著作物が作者によって独立して完成されることを強調し、既存の著作物の複製や模倣ではないことを意味する。「創」の意味は表現しにくい。一般的に「創」を要求する著作物は、作者の「知的創造」の成果であり、ある程度の「創造性」を持っている。作者が他の人と異なる選択をする²⁷ことによって、作者の個性が現れる。

ゲームのマップがゲーム企画者と他のクリエイターによって独立して完成されたとすれば、それは明らかに独創性の中の「独」の要求に合致する。ゲームのマップ作成の過程で、少なくとも以下のいくつかの点でマップの設計者の取捨選択を体现している。これによって最後に現れたゲームマップはクリエイターの個性を体现しており、独創性の中で「創」という要求に合致している。

26 世界知的所有権機関は、「独創性」を「著作物については、オリジナルとは著作者本人の創作であり、他人の著作物に対して完全または実質的な模倣ではない」と解釈している。英語での解釈は、「Originality in relation to a work means that it is the author's own creation and is not copied totally or essentially from another work」である。世界知的所有権機関編（劉波林訳）『著作権と隣接権法律用語集編』（北京大学出版社2007年版、171頁）。

27 鄭成思氏によると、判断と選択が実際に作品に反映されると、もはや作品の独創性を否定できなくなり、即ちその著作物性を否定することは困難である。鄭成思「模写、独創性および著作権保護」（『法学研究』1996年3月第18巻第2期（総第103期））。

- (1) マップシーンのスタイル、コアプレー、構成要素などの設計を通して、マップ設計者がゲームの難しさ、ゲームのルートとゲームのマップに対して基本的に現れる初歩的な構想を反映する。
- (2) 抽象的なゲームマップの全体構造と各要素間の関係を可視化した具体的な表現を、3Dモデルで表現し、デザイナーが違えば、この段階で視線、空間、距離、通路、マスクなどの要素の具体的なイメージの選択が異なっている。
- (3) この3Dモデルの各要素を美化し、異なるデザイナーは美化段階で色、スタンプ、テクスチャ、草木などの要素の選択も異なっている。

無論、ゲームのマップ、特に機能的な役割だけを果たしているゲームマップの略図は、線と色の運用が簡単すぎると、設計者に取捨選択を与える空間が大きくなり、そのため、限定表現や汎用表現を構成するゲームマップでは、融合理論を適用して著作権保護を受けることができない可能性が高い。

(二) ゲームマップの著作物分類

ゲームマップが著作権法上の著作物を構成できるかどうかに加えて、ゲームマップはどのタイプの著作物に分類されるかという問題もある。主な表現は²⁸、①著作物の種類が異なることで、成立要件も異なる。例えば、裁判所が美術の著作物を認定する場合、高い芸術創作の高さを備えている必要がある。これに対して、図形著作物を認定する場合、高い芸術創作の高さを満たす必要がない。このように、②著作物の種類が異なることで、著作物登録に有利になり得る。また、③著作物のタイプが異なることによって保護態様が

28 ここでの著作物の種類と専有権利に関する記述は、『中華人民共和国著作権法』（2020年11月11日公布、2021年6月1日実施）第三条、第十条の規定によるものである。

異なる。美術の著作物には展示権がありえるが、図形の著作物はこれと関係がない。また、視聴覚著作物とコンピュータソフトだけがレンタル権の対象である。著作物の種類の認定は著作物の利用方式及び権利侵害の認定にも影響する。ゲームマップを例に、ゲームマップが美術の著作物と認定される場合、権利者は展示権、上映権を有する。他人が許可なく展示権、上映権のコントロールを受ける行為を行った場合、著作権侵害を構成するが、図形著作物の権利者は展示権、上映権を有していないため、他人が許可なしに展示、上映する方式で著作物を利用することを阻止する権利がない。

裁判実務および学説においても、ゲームマップの著作物は主に美術の著作物と図形の著作物の2種類に属するとされる。「ゲームマップとゲーム中の他の要素が結合して映画を製作するような方法で作られた著作物である場合、映画類の著作物として保護できる」という学者もいる²⁹。ただし、ゲームマップと他のゲーム要素を組み合わせた全体が類電著作物とされており、実際にゲームマップそのものの著作物タイプを検討する必要はない。筆者の知る限り、裁判実務ではゲームマップを単独で類電著作物を構成すると認定した判例がないため、本文ではゲームマップで美術の著作物や図形著作物を構成するかに絞って検討する。

1. 美術の著作物

電子ゲーム訴訟の初期には、権利者は線、色で構成されるすべてのゲーム要素に対して美術の著作物の権利侵害を訴えかける傾向があったが、この中には無論ゲームのマップも含まれている。ゲームマップは美術の著作物を構成することができるのが一番直観的で、最も当然と思われる結論である。著作権法実施条例第4条が挙げる美術の著作物に対する定義によると、「絵画、書道、彫刻などの線、色彩または他の方法で構成される審美的な平面または

29 祝建軍「オンラインゲームマップの不正競争防止法保護」(『人民司法』2018年4月、26頁)。

立体的な造形芸術著作物を指す」。したがって、著作権法上の美術の著作物を構成するには、「線、色彩またはその他の方式で構成する」以外に、「審美的意義を有する」と「造形・芸術の著作物である」の二つの条件を満たす必要がある。この二つの条件により、美術の著作物に分類できる表現は機能性のためだけではなく、芸術要素の表現もその機能性のためだけのものではないことが必要になる。実用的な芸術品に含まれる実用性の要素は、芸術的な要素と切り離されてこそ、美術の著作物として著作権の保護を受けることができるのは、そのためである。中国の裁判実務においては、実用芸術品はより高い水準の芸術創作性を達成しなければならないという要求がある³⁰。また、著作権法施行条例においては、「審美的意義を有する」と「造形・芸術の著作物である」という二つの要件をある程度具現化している。

ゲームマップ、特に立体的なシーンマップは、プレイヤーにヒントを与える役割を果たしているが、この機能性は主にゲームマップとの組み合わせで実現される。このようなゲームのマップは線と色の運用において、主に美感を実現するため、ユーザーにイマージョン的体験を提供する。ゲームのマップにおいて、各要素に対する装飾と美化、独特な照明、特効の選択などによって、すべての同種のゲームのマップに芸術性と審美性をもたらし、一定の美術の効果を達成させる。このように、ゲームマップには、著作権法施行条例の要求に合致する「審美的意義を有する」と「造形・芸術の著作物である」の二つの要件が認められ、美術の著作物として認定できる。

2. 図形の著作物

ゲームのマップには、線や色で構成されているゲームもあるが、美しさを表現するためではない。一部のゲームの模式図のように、異なる色により陣営を区別するために使われている場合である。線や形が違って、通路や

30 王遷『知的財産権法教程（第四版）』（中国人民大学出版社、2014年版、85-86頁）。

障害物などを提示するために使われている。これらの線と色は全く美感を持たないとは言えないものの、主に果たす役割は、線と色彩の組み合わせから生じる美感をプレイヤーに伝えることではなく、プレイヤー自身の位置、シーン内の通路などの実用的な機能の実現を促すものである。これらのマップに対する利用は、ゲームのサポート機能の実現だけであり、ゲームマップの造形や芸術的な美感を鑑賞するものではない。この意味では、主に機能性を実現するゲームマップは、著作権法施行条例における「美術の著作物」の「審美的意義を有する」要件を満たすことが困難である。しかし、著作権法施行条例における図形の著作物に関する定義を結び付けると、「施工、生産のための工程設計図、製品設計図及び地理現象を反映し、事物の原理や構造を説明するマップ、略図などの著作物」となり、このように、中国において、図形の著作物は「施工、生産のための工程設計図、製品設計図」を含んでおり、「地理現象を反映し、事物原理または構造を説明するマップ、略図」も含まれている。ゲームマップは明らかに前者のほうではなく、ゲームマップも「マップ」と呼ばれているが、事実上の「マップ」からは遥かに離れており、この点は、すでに論じているため、ここでは再論しない。しかし、主に機能用のゲームマップを「ものの原理や仕組みを説明する」という意味の「模式図」に分類できるかについては、ほとんど論争がないはずである。

3. 著作物の特徴に適合するその他の知的成果物

中国は2020年11月に公布され、2021年に施行された中華人民共和国著作権法において規定された著作物の種類の第三条を改正し、第（九）「法律、行政法規に規定されたその他の著作物」を「著作物の特徴に適合するその他の知的成果物」に修正した。この修正により、著作権法第二条に規定された著作物の構成要件に適合する表現は、いずれの種類の著作物にも分類されなくても、著作権の保護を受けることができるとされた。

ゲームマップにおいては、著作物の構成要件要件との関係では、上述のよ

うに、2021年6月1日に新法が施行された後、美術の著作物や図形著作物を構成するものとして認定できなくても、「著作物の特徴に適合するその他の知的成果物」に分類され、保護されることになった。無論、現在の裁判実務においては、改正後の著作権法が適用される事件がまだないので、美術の著作物と図形の著作物に関わる討論だけに留まっている。

以上のように、ゲームマップの著作物分類に対して、現在の裁判実務の経験をゲームマップの種類に合わせて具体的に分析した。ゲームマップの役割は主にユーザーに芸術造形と美感を見せるためである場合、美術の著作物に分類される。ゲームマップの役割が主にユーザーにゲーム機能を提示するためのものであり、例えば位置を表示し、通路を指示する場合、ゲームマップは美術の著作物ではなく図形の著作物での「模式図」に分類されるべきである。ゲームのマップがゲームを提示する機能と美的表現を兼ね備えている場合、具体的な分析が必要である。ゲームマップの芸術性と実用性が分離できない場合、著作権法で実用性を保護できない部分となる「機能」があるため、ゲームマップは著作権保護を獲得できない。これに対して、ゲームマップの芸術性と実用性の要素が分離され、且つ両方を兼ね備えている場合、裁判所が具体的な状況と実際の必要に応じて、その内の一方を選んで保護することができる。

結 論

上記の事例から分かるように、現在の中国の裁判実務はゲームマップ（シーンマップと略図を含む）に対して著作権法における著作物を構成するかどうかと、どのような具体的なタイプの著作物に分類されるかについて、基本的に以下の結論を示している。

<1>立体的なゲームシーンマップであれ、平面的なゲームマップのサムネイルであれ、設計者が選択、判断、取捨選択できる空間がある。したがっ

て、著作権法上の著作物の独創性に対する要求を満たす。

〈2〉ゲームシーンマップについて、具体的な著作物の種類を考慮し、裁判所はゲームのジャンル、ゲームシーンマップを吟味してゲームの中で果たす役割、設計者が設計するステップと基本的な目標などの要素を総合的に考慮した上、著作物の種類を決定する。シューティングゲームなどのゲームにおいて、シーンマップは主にプレイヤーに関する情報を提示し、プレイヤーのゲーム戦略を調整する役割を果たしており、この場合、シーンマップが伝えるのは、美術の著作物としての色彩と線を組み合わせた造形ではなく、「事物の原理や仕組みを説明する」ためであり、この場合は、図形の著作物の「模式図」に分類されるべきである。MOBA、RPGなどのゲームにおいて、シーンマップが主な役割を果たしているのは、美的表現をするためであり、ゲーム中のシーンマップのスナップショットを撮影してデスクトップや携帯電話の画面などにするプレイヤーもいるため、この場合、シーンマップが「事物の原理や構造を説明する」ためではなく、美術作品に分類される。

〈3〉ゲームマップのサムネイル（ミニマップ）は主にシーンマップ全体の輪郭と内部の構造に対する簡単な表現であり、ゲーム画面の一角に置かれるものである。各種のゲームでは、プレイヤーの位置、障害、通路、進行方向などの情報を提示する役割を果たしている。したがって、ゲームマップのサムネイルは、ユーザーに線と色彩の造形芸術の美感を伝えるためではなく、主にヒントとなる「模式図」であるため、ゲームマップのサムネイルは美術の著作物ではなく、図形の著作物に判定されたケースが多い。